



L'ASCENSION DU
CORBEAU BLANC

S.T.I.M. Avril 2025



Manuel Artisanat





Table des matières

1. Généralités.....	2
2. Composants.....	3
Les composants « libres »	3
Les composants « ressources »	3
3. L'outillage et l'atelier.....	5
L'outillage personnel.....	5
L'outillage spécial.....	5
L'atelier central.....	5
4. Les croquis.....	6
5. Les objets finis	6
Les gri-gris	6
Les améliorations de campement.....	7
Les totems.....	8
6. La carte descriptive de l'objet.....	8
7. L'Aide-Artisan.....	8
8. Apprentissage du métier.....	9
9. Sécurité et environnement	9

1. Généralités

Depuis la nuit des temps, les Tribus Tatanka utilisent les ressources que le Wakan-Tanka leur offre pour les transformer de leurs mains en objets du quotidien. C'est le domaine de *l'Artisan*, qui allie son habileté technique à son sens artistique inspiré de la nature pour bricoler tout un tas d'objets utiles.

L'artisanat est lié aux autres métiers de la tribu. Les matières premières utilisées peuvent simplement se trouver dans la nature environnante, mais certains composants proviennent d'autres métiers. Pour la création d'un gri-gri, il faudra par exemple une base en bois ou en argile, des pierres d'ornement issues de l'orpaillage, des plumes et des tendons provenant de la chasse et des ficelles fournies par les *Herboristes*. Une fois le gri-gri fabriqué et décoré, un shaman accomplit un rituel pour lui donner son pouvoir thaumaturgique.



Les *Artisans* sont donc capables de fabriquer des objets de jeu. Pour cela, il leur faudra rassembler les composants nécessaires et posséder des croquis de fabrication. Ils devront ensuite découper, modeler, assembler et décorer leurs objets. Le système se veut assez libre pour laisser de la créativité aux joueurs, mais il existe quelques contraintes avec des composants « ressource » et des formes ou thèmes imposés. En plus des traditionnels gri-gris et totems, les *Artisans* sont capables de fabriquer des améliorations de campement utiles pour les autres métiers.

2. Composants

On distingue deux types de composants : les composants **libres** et les composants **ressources**.

Les composants « libres »

Les composants libres regroupent des composants que l'on trouve sur l'aire de jeu, nécessaires à la réalisation d'objets, mais qui ne sont pas répertoriés. Ils ne sont pas commercialisables ni volables.

Quelques exemples :

- Du sable, des morceaux de charbon et de la terre pour un objet de filtrage
- Les éléments naturels pour décorer les objets (écorce, pierre, etc...).
- De la peinture disponible à l'atelier central pour la décoration.
- Etc.

Les composants « ressources »

Ce sont des composants que l'on trouve sur l'aire de jeu à la suite de recherches, ou issus de l'herboristerie, de la chasse et de l'orpaillage. Ces composants sont commercialisables et clairement identifiés. Ils sont à usage unique et l'éventuel surplus doit être ramené à l'atelier principal. Le surplus ne peut pas être utilisé pour un autre objet.



Liste non exhaustive des principaux composants ressources :

Nom	Apparence	Provenance
Bout de bois	Fine planche de la taille d'une main.	Disséminés sur l'aire de jeu
Rond de bois	Petit cerceau en bois	
Bois à totem	Tronc de bois numéroté	
Pièces de bois	Pièces de bois de différentes formes, numérotées.	
Lanière de cuir	Une ficelle de cuir	Chasse
Tendon	Un fil nylon très fin	
Plume	Plumes de différentes couleurs et tailles.	
Sang	Liquide rouge en fiole	
Bout de bestiole	Os, cornes, dents...	
Gemmes	Pierres rondes de différentes couleurs	Orpillage
Bout de ferraille	Ecrous, pièces métalliques,	
Argile	Une boule de pâte fimo	
Petite ficelle/Rafya	Rafia	Herboristerie
Bâton magique	Cyalume	Shaman et Orpillage

D'autres composants moins courants existent. Ils sont décrits dans les croquis ou quêtes relatifs.



3. L'outillage et l'atelier

L'outillage personnel

Chaque *Artisan* devra apporter avec lui son propre matériel selon la liste ci-dessous. La STIM mettra à disposition quelques-uns de ces outils à l'atelier central. Libre aux joueurs de s'équiper de matériel de rôle-play/costume.

Outil	Utilité
Un couteau	Découper et tailler
Quelques petits pinceaux	Peindre des gri-gris et autres décorations
Quelques aiguilles à coudre de diverses tailles	Percer de petits trous dans l'argile, coudre et tresser des ficelles et tendons
Outils de modelage. Un bout de bois taillé sur le moment peut aussi faire l'affaire...	Modeler et décorer l'argile
Une besace ou panier	Transporter son équipement
Quelques crayons papier	Dessiner / marquer
Un petit carnet	Dessiner et collecter nouveaux schémas d'objets

L'outillage spécial

Ce sont des outils rares et précieux, pour cette raison, ils sont mis en commun au sein de la Tribu. Il s'agit souvent de reliques d'autrefois récupérées au hasard de fouilles. Ces outils sont fournis par la STIM.

Exemple : scie, fixations pour le travail de certaines pièces, chignole, ...

L'atelier central

Le camp possède un atelier central où chaque *Artisan* aura une place de travail. C'est là que l'on trouve l'outillage spécial en commun. Néanmoins, chaque *Artisan* pourra bricoler à son propre campement si les outils utilisés ne présentent aucun danger.



4. Les croquis

Les croquis symbolisent les connaissances de l'*Artisan* et ne sont pas transmissibles ni volables. Chaque *Artisan* commence avec un certain nombre de croquis. Un croquis indique les composants obligatoires à la réalisation de l'objet, leur provenance et leur type, et impose un thème ou une forme par des instructions ou un dessin. Il donne parfois des astuces pour certaines étapes, comme la cuisson de l'argile par exemple. Certains croquis nécessitent de s'associer avec un joueur d'un corps de métier différent pour le compléter et réaliser l'objet.

5. Les objets finis

Les *Artisans* peuvent concevoir trois catégories d'objets : les gri-gris, les améliorations de campement et les totems.

Les gri-gris

Fabriqués par l'*Artisan* puis envoûtés par un *Shaman*, les gri-gris offrent divers effets à leur porteur. L'effet pourra être de 2 types : passif (ayant un effet constant sur son porteur) ou actif (utilisable par son porteur un nombre spécifique de fois avant que le gri-gri ne perde son pouvoir). Il peut se porter comme un collier, un bracelet ou une couronne, les gri-gris doivent être clairement visibles sur le joueur. Un joueur peut cumuler plusieurs gri-gris, mais pas porter deux mêmes gri-gris. Il n'est pas possible de les démonter pour récupérer des composants. Lorsqu'un gri-gri ne fait plus effet, soit le Shaman peut le ré-empoûter (selon lesquels), soit il peut être gardé comme simple bijou.

En voici quelques exemples :

Gri-gris	Effets
Gri-gri du Coyote	Si le porteur se fait voler, il n'a pas besoin de déposer l'objet volé au casier. A la place, il dépose le gri-gri du Coyote (avec son papier à effet).
Gri-gri de l'Ours	Ajoute un point d'armure ; réparable
Gri-gri des Cendres	Lorsque le porteur tombe à 0 point de vie, il ne tombe pas dans le coma. A la place, il regagne deux points de vie et le gri-gri perd son envoûtement.
Gri-gri du Serpent	Le porteur ignore les effets d'un empoisonnement.
Gri-gri du Chacal	Offre une protection lors des Grandes Chasses



Gri-gri du Bison	Le porteur gagne un point de santé mentale (+1PM) supplémentaire
Gri-gri du Lynx	Compétence « serum de vérité » oui et non
Gri-gri du Chevreuil	Le porteur <i>Herboriste</i> peut récolter 3 sachets de plantes qu'il ne connaît pas. Le porteur <i>Champignonneur</i> est immunisé des effets d'un champignon véreux.
Gri-gri de la Pie	Permet au porteur Orpailleur de produire une batée supplémentaire.
Gri-gri de l'Aigle	Le porteur peut utiliser son don Tatanka une fois de plus par jour.

Les améliorations de campement

Permet d'améliorer les systèmes de fabrication des autres corps de métier. Les *Herboristes*, *Champignonneurs* et *Soigneurs* auront par exemple besoin d'eau chaude pour la réalisation de certaines recettes. Cette amélioration de système nécessite des composants ressources et des composants libres comme des branches pour fabriquer une petite structure par exemple.

Objet	Utilité	Domaine d'utilisation
Support de chaudron	Permet de chauffer de l'eau au-dessus du feu. Nécessaire pour certaines recettes d' <i>Alchimie</i>	<i>Herboristes</i> , <i>Champignonneurs</i> et <i>Soigneurs</i>
Filtre à eau	Permet de purifier l'eau. Nécessaire pour certaines recettes d' <i>Alchimie</i>	
Panier tressé	Permet à l' <i>Herboriste</i> de récupérer certaines plantes spécifiques et permet de prolonger la durée de la cueillette	<i>Herboristes</i>
Couteau de chasse	Permet de récolter trois ressources sur les animaux morts	<i>Chasseurs</i>
Table de dépeçage	Permet de récolter toutes les ressources sur les animaux morts	
Outils d'orpillage	Permet d'extraire des gemmes depuis des géodes	<i>Orpailleurs</i>
Support à géode	Permet d'extraire des gemmes rares depuis des géodes	



Les totems

Assemblé et décoré par l'Artisan puis enchanté par un Shaman, le totem de Clan offre des effets à tous les membres du Clan. Composé d'éléments en bois de grande dimension (troncs), il prend généralement l'apparence de l'animal totem du Clan. Les totems des Clans auront 3 niveaux octroyant différents effets. L'Artisan qui finit une étape dans la construction du totem devra faire venir le Shaman pour l'envoûter avant de passer aux étapes suivantes. Le totem doit se situer dans la zone de son Clan. Une fois l'emplacement choisi, il est définitif.

Niveau 1	Totem de l'homme bête I	Votre Clan peut maintenant entrer en communication avec son Homme-Bête (Rituel de Communication)
Niveau 2	Totem de l'homme bête II	Votre Clan peut maintenant faire venir son Homme-Bête (Rituel de l'Appel)
Niveau 3	Totem de l'homme bête III	Crée une zone de protection dans un rayon de 2 mètres autour du totem

6. La carte descriptive de l'objet

Les objets artisanaux sont accompagnés d'une carte descriptive. Sur celle-ci sont indiqués les effets et autres informations de l'objet. Les objets particuliers ne peuvent pas fonctionner s'ils ne sont pas accompagnés de leur carte ; ils sont indissociables l'un de l'autre.

La carte n'existe pas en jeu ; elle valide juste l'existence de l'objet en jeu. On ne peut pas non plus vendre ou voler un objet sans sa carte. Si quelqu'un vous vole un objet, il est en droit d'exiger la carte, même si elle ne se trouve pas au même endroit que l'objet. Cependant, l'inverse n'est pas possible. Les Artisans auront en leur possession des cartes descriptives correspondantes afin de valider la création de ces objets.

7. L'Aide-Artisan

L'Artisan pourra se faire aider par un autre joueur par moments afin de l'appuyer dans ses réalisations. L'Aide-Artisan n'a que des connaissances basiques en artisanat ; il travaille donc sous les ordres d'un joueur possédant la compétence Artisan et n'est qu'une paire de bras en plus.



8. Apprentissage du métier

Les *Artisans* sont libres de partager/troquer leurs croquis pour que leurs collègues puissent apprendre de nouvelles connaissances. Il suffit que l'*Artisan* qui souhaite apprendre copie le croquis et le procédé dans son carnet.

9. Sécurité et environnement

- L'utilisation des outils présentant un danger de blessure pour l'*Artisan* et les autres joueurs devra se faire obligatoirement à l'atelier central !
- N'entreprenez jamais une manipulation qui pourrait vous blesser ou blesser un autre joueur ! Nous serons intransigeants sur ce point.
- Les *Artisans* ne prélèvent de composants libres dans la nature environnante que ce qui est nécessaire à la réalisation de leurs objets. Respectons le Wakan-Tanka !
- En cas de doute ou de demande particulière, n'hésitez pas à prendre conseil vers l'organisateur responsable. Il se fera aussi un plaisir de vous accompagner dans certaines tâches pour lesquelles vous ne seriez pas sûr-es !

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral ou par une annexe au présent livret.